**Методические рекомендации по использованию разработки внеклассного мероприятия «Викторина «Великой Победе – 70 лет!» для учащихся 7-9 классов коррекционной школы VIII вида.**

Правила игры.

В игре участвует две-три команды. Если команда отвечает на вопрос верно, то получает право дальнейшего хода (выбирает тему и вопрос). В противном случае право хода переходит к команде соперников.

Ответы команд оценивает жюри.

**Слайд 1** – информация об авторе

**Слайд 2** – оргмомент, актуализация знаний. На слайде поочерёдно по щелчку появляются вопросы. Дети должны дать на них полный ответ, используя слова вопроса. По щелчку появляется правильный ответ.

**Слайд 3** – игровое поле 1 раунда с очками-гиперссылками. Цена вопроса зависит от степени его сложности. Задания представлены таким образом, что дети наглядно видят вопрос. Проверить правильность ответа можно нажав на соответствующую кнопку. При этом появляется более подробная информация, что способствует развитию кругозора учащихся, пополнению их пассивного словаря. Чтобы вернуться к игровому полю, после ответа на вопрос необходимо нажать кнопку «ИГРА», расположенную в правом нижнем углу. Для привлечения внимания учащихся при выборе вопроса, используется звук перехода.

После завершения первого раунда жюри подводит итоги. Из трёх команд во второй раунд переходят две команды, набравшие наибольшее количество очков. Переход осуществляется кнопкой с гиперссылкой «2 раунд».

**Слайд 4 –** игровое поле2 раунда с очками-гиперссылками.

**Слайды 5-24** – вопросы викторины. Переход к ним осуществляется с игрового поля (Слайды 3-4) с помощью гиперссылок. Обратно – кнопкой «игра».

По завершению игры, нажав кнопку «Победа» в нижней части экрана на Слайде 4, переходим по ссылке к Слайду 25 - «Минута молчания».

Подведение итогов.

**Чтобы все макросы действовали корректно, необходимо перед использованием разработки распаковать архив.**